

任天堂 ファミリー コンピュータ™ 用カセット
DFC-CP

FAMICOM FAMILY

A full-page illustration of RoboCop, a cyborg police officer, standing in the open driver's side door of a dark-colored police car. He is wearing his iconic orange and black armor. The background is dark with bokeh light effects, suggesting a nighttime city street. The title "ROBOCOP" is overlaid in large, stylized, blocky letters with a metallic, 3D appearance. To the right of the letters is the trademark symbol "T.M.".

ROBOCOP T.M.

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

DECO データースト株式会社

このたびはデータースト・ファミリー
コンピュータ用ゲームカセット「ロボ
コップ」をお買い上げいただきまして、
誠にありがとうございました。ご使用の
前に取り扱い方、使用上の注意など、こ
の「取扱説明書」をよくお読みいただき、
正しい使用法でご愛用ください。なお、
この「取扱説明書」は大切に保管してく
ださい。

また、ゲームの内容に関するお問い合わせ
には、一切お答えできませんのでご
了承ください。



もく じ 目 次

“ロボコップ”^{たんじょう}誕生!!.....P2

ゲームの^{すす}進め^{かた}方

■ゲームのスタート^{ほうほう}方法.....P4

■コントローラーの^{つか}使い^{かた}方.....P6

■画面^{がめん}の見^み方^{かた}.....P8

■アイテム.....P11

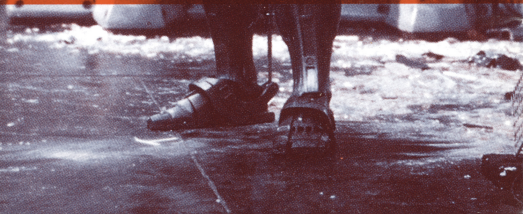
■ボーナス・ステージ.....P12

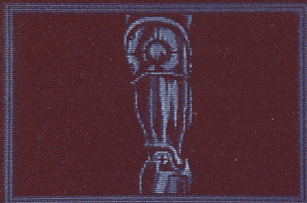


サイボーグ警察官“ロボコップ”誕生!!

近未来、かつては繁栄に酔いしれていた大都会も、今ではすっかり変わり果て、凶悪の嵐が吹き荒び、市民が恐怖に慄く、犯罪の巣窟になり変ってしまっていた。

そんな街に正義の光を取り戻そうと警察官として赴任した男がいた。——彼の名はマーフィー。しかし、凶暴な悪の集団の前では、彼の望みもあっけなく壊されてしまう。街中をパトロール中に遭遇した事件の捜査で、頻死の重傷を負わされて



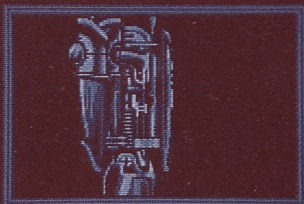


しまい、生死の境をさまようことになってしまったのだった…。

しかし、科学の粋を集めた技術と力により、彼はサイボーグ警察官として蘇ったのだ。

サイボーグ警察官——それは悪を憎み、正義を愛する人間の心と、ロボットならではの正確な射撃術、強大な力とを持ち合わせた、この街の人々が待ち望んでいた理想的な警察官の姿だった。

はびこる犯罪組織を壊滅し、市民に平和と安全を取り戻すために、“ロボコップ”の戦いが始まった!!



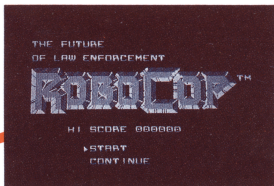
ゲームの進め方

このゲームは、サイボーグ警察官“ロボコップ”
が次々と発生する事件・犯罪に敢然と立ち向かい、
悪を倒し、事件を解決していくアクション・ゲームです。

“ロボコップ”の武器はパンチと銃による射撃ですが、銃は場所によっては使えなくなってしまうので、その場合にはパンチだけで相手と戦わなければなりません。

■ゲームのスタート方法

ゲームカセットをファミリーコンピュータにセットして電源スイッチをON/タイトル画面の後で画面が進み始めます。スタートボタンを押すと、もう一度タイトル画面にもどります。





● ^{スタート}START

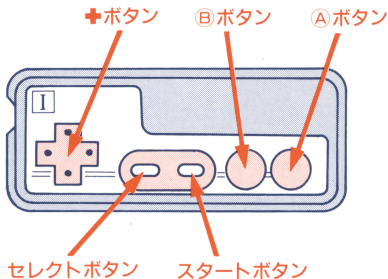
ゲームを^{さいしょ}最初から始める時は、セレクトボタンで
▶を《^{スタート}START》に合わせてスタートボタンを
^お押してください。

● ^{コンティニュー}CONTINUE

ゲーム途中でロボコップが力尽きてしまった^{とき}時には、▶を《^{コンティニュー}CONTINUE》に合わせてスタートボタンを^お押してください。《^{ゲームオーバー}GAME OVER》になった^{さいしょ}ステージの最初からゲームを^{はじ}めることができます。

※^{かい}コンティニューは3回までです。3回目の^{かいめ}コンティニューで《^{ゲームオーバー}GAME OVER》になると、そのま^{がめん}ま画面がストップしますので、リセットボタンを^お押して^{さいしょ}最初から^{ちようせん}挑戦してください。

■コントローラーの使い方(ゲーム中)



(コントローラーIIは使いません。)

↑ボタン

ロボコップの移動・攻撃方向を選ぶ時に。

移動

上：扉の中に入る・階段を昇る・ゴンドラを上げる・etc.

下：しゃがむ・階段を降りる・ゴンドラを下げる・etc.

③ ボタン

パンチを打つ^う時^{とき}に。

④ ボタン

銃^{じゅう}を撃^うつ時^{とき}に。(銃^{じゅう}をしまっている時^{とき}にはパンチ攻^{こう}撃^{げき}をします。)

セレクトボタン

敵^{てき}の攻^{こう}撃^{げき}を防^{ぼう}御^{ぎょ}する時^{とき}に。

スタートボタン

ゲームを一^{いち}時^じ中^{ちゅう}断^{だん} (ポーズ) ・再^{さい}開^{かい}する時^{とき}に。

攻^{こう}撃^{げき}

射^{しゃ} 撃^{げき}：上^{じょう}下^げ左^さ右^{ゆう}だけではなく、左^さ右^{ゆう}の斜^なめ上^{うえ}・下^{した}に銃^{じゅう}が撃^うてます。また、しゃがんだ姿^し勢^{せい}でも撃^うつことができます。

パンチ：左^さ右^{ゆう}にパンチが打^うてます。また、しゃがんだ姿^し勢^{せい}でも打^うつことができます。

■画面の見方

画面の下部には“ロボコップ”が行動する際に必要な、いろいろな情報が表示されています。



INDICATORS

“ロボコップ”の体力などを表示。

T：タイマーゲージ／時間とともに減少。

P：パワーゲージ／ダメージを受けると減少。

※どちらかひとつが無くなっても《GAME OVER》です。

SCORE

プレイヤーの得点。

WEAPON

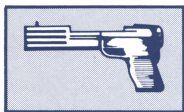
“ロボコップ”が現在使っている銃とその弾数。弾数は上から、現在持っている弾数、その銃の最大弾数(MAX)が表示されます。

※2種類以上の銃を持っている時は、スタートボ

タンでポーズをかけてから、**+**ボタン(上・下)で銃を持ち替えることができます。特殊銃は持ち弾数がなくなると使えなくなります。

《武器の種類》

“ロボコップ”が使える武器(銃)は3種類。場所・敵に応じて使い分けることが必要ですが、銃が全然使えなくなってしまう場所もあるので要注意。



オート9

“ロボコップ”が最初から持っている銃。弾は無制限に使うことができます。



マシンガン

“オート9”より射程距離が短い分、連射ができるので接近戦には有利です。



コブラ砲

破壊力抜群のスゴイ銃。アイテム当りの弾数が2発と少いので、相手を選んで…。

※画面に出現するアイテムは、“ロボコップ” がしゃがむ(**+**ボタン・下)ことで入手できます。

フ ア ン ク シ ョ ン FUNCTIONS

ば しょ ・ て き におう てんめつ
場所・敵などに応じて点滅しながら、“ロボコップ”
に けいこく あた
警告を与えてくれます。



せきがいせん 赤外線スキャナー

は かい しょうかいぶつ とき てんめつ
破壊できる障害物がある時に点滅し
ます。壁など周囲にあるものを壊し
てみると…?!



こうげきほうほうしきべつそうち 攻撃方法識別装置

じゅう こうげき
銃による攻撃ではなく、パンチでな
ければ倒せない相手が出現した時に
てんめつ
点滅します。



もくひょうきょり そくていそうち 目標距離測定装置

もくひょう きょり はか
目標までの距離を測るレーダー。ポ
スに せつ きん てんめつ
接近するにつれて点滅スピード
が早くなります。



インジケーター・アラーム

しゅるい ざんりょう へ
2種類のインジケーターの残量が減
ってきたことを けいこく
警告してくれます。

■ アイテム

“ロボコップ”の行動を補助してくれるのがアイテム。インジケーターの回復アイテムと特殊な銃を手に入れられるアイテム（9ページ参照）があります。



パワーフード(黄)

パワーゲージを3ポイント回復してくれます。



パワーフード(青)

パワーゲージを10ポイント回復してくれます。

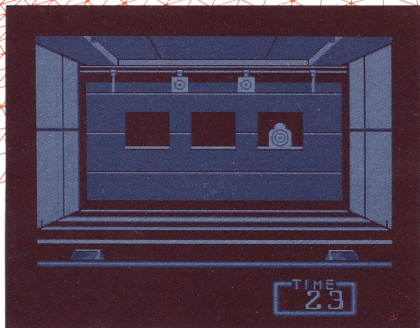


バッテリーパック

タイマーゲージを3ポイント回復してくれます。

※画面に出現するアイテムは、“ロボコップ” がしゃがむ（+ボタン・下）ことで入手できます。

■ボーナス・ステージ



科学の粋を集めたサイボーグ警察官といえども、
射撃の訓練はいつも怠りのないように。このゲームでは2面と4面を終了すると、ボーナス・ステージに変わります。

次々^{つぎつぎ}に出現^{しゅつげん}する標的^{ひょうてき}に照準^{しょうじゆん}を合わせ^あ（+ボタン）、
撃ちまくってください^う（Aボタン）。制限時間^{せいげん じ かん ない}内に
破壊^{は かい}した標的^{ひょうてき}の数^{すう}によって得点^{とくてん}が加算^{か さん}されます。

使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10～15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。



未来を創造する、電子技術の

データeast株式会社

〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL.03-392-5317

Licensed from Ocean Software Limited.

©1987 Orion Pictures Corporation.

All Rights Reserved.

©1989 DATA EAST CORP.

故障の際は、お買い求めのお店、
もしくは弊社サービス課までご郵送ください。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。